

効果あり！「心のパズル」で高める道徳性

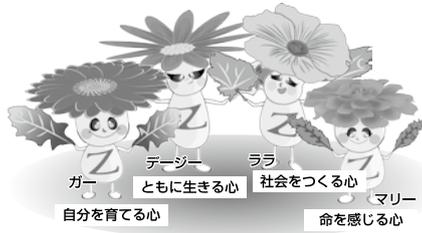
熊本市立田迎西小学校

教頭 荒木 隆伸

大学卒業後、バックパッカーとして、二年間で十五ヶ国旅をする。教師として道徳教育の実践をまとめた論文は、「道徳と特別活動の教育研究賞」において平成二十二年から、九年連続で入賞中。また、「キャリアバッグ」「四つの心」「心のパズル」等の教育ツール開発も行う。

私の道徳教育との出会いは、平成二十一年度に赴任した小学校から始まった。そこでは、道徳科と特別活動との響き合いによる道徳教育に取り組んだ。当時は、道徳の四つの視点を「四つの心」としてアイコン化して、道徳の授業の導入で示したり、学級活動の実践の振り返りに使ったり、自他の日常生活の行動を価値付けたりすることに使っていた。このときに、道徳の四つの視点をシンボリックなものにすることで、子供たちも職員も道徳の四つの視点がより身近で分かり易くなるということをも、学ぶことができた。

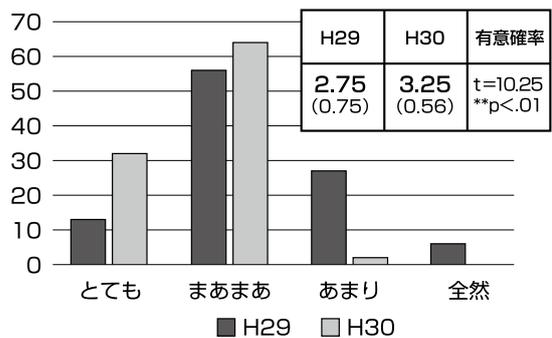
そして教頭として、昨年度まで熊本市立錢塘小学校に赴任し、児童会担当に四つの視点と関連付けたマスケットキャラクターと名前の募集の仕方を示した。錢塘小では、子供たちのアイディアを生かしたキャラクターを生み出すことで、子供たちが道徳の四つの視点を身近に感じ、親しむことができる考えた。そして、子供たちのアイディアを生かした、四人のマスケットキャラクターが誕生した。また、「四つの視点」を「四つの心」と呼び、子供たちが分かり易いようにしている。



さて、次頁にある、学級目標づくり役に役立つのが、新学社の道徳アンケート調査(道徳の内容項目一つ一つに対応しているもの)による子供たちの実態把握である。特に「分析シート」には、学級ごとに各内容項目に対する子供たちの「理解面」と「行動面」の値を知ることができ、子供たちが「わかっているけど、行動できないこと」や「わかっているし、行動もできること」などが詳しく書かれている。これらの結果を基に、学級と

してよいところはさらに伸ばすことや「わかってはいるけど、行動できないこと」は、意図的に学級目標に取り込んでいった。

下図は、錢塘小で作成していたアンケートの設問項目の中の「学級や学校で自分は役に立っている」という「自己有用感」に関する集計結果である。「四つの心」を生かした評価や環境設定などに取り組み始めた平成二十九年の六月から、平成三十年十二月の子供たちの意識を比較すると、子供たちに明らかな意識の変容が見られるようになった。この変容は、職員による子供の見取りや評価、及び子供相互の評価が、「四つの心」を活用し、同じ目線で互いの行動を認めるようになったことで、子供たち自身の「自分は役に立っている」という成長の実感につながっていると考えられる。



また、子供たちの「四つの心」への意識も「③学級目標を考えて、掃除のときに友達と協力して、デージーの心ががんばった。」「③学級目標に「目標をもってやりぬき」があるから、ガーの気持ちで持久走大会をがんばった。」「④今年、「なかよし」という学級目標に向けてがんばっている。」「④「ここに」と「なかよし」という学級目標を意識して行動している。」「⑤めあてを決めるときいつも「四つの心」を意識している。」「⑥いろんな自分の行動を「四つの心」で考えている。」「⑥「四つの心」の意味がすぐに結びつくようになってきた。(丸抜き数字は当該学年)」など、高くなっており「四つの心」を意識しながら行動する子供たちが増えている。このように子供たちの心と行動が大きく変容したきっかけとなったのが、次頁で紹介する学級目標と関連付けた「心のパズル」の活用である。紹介するのは、あくまでも活用例であるので、より多くの学校でアレンジを加え、実践に繋げ、子供たちの心を醸成し、行動力を高めていって欲しい。

道徳科で「心のパズル」を活用する

1年生「心のパズル」の一つのピースに着目する！

主題名：ともだちがいてよかった【B 友情、信頼】

【導入】

- T：友達がいてよかったと思ったことはありますか？
 C：遊ぼうと声をかけてくれた。
 C：けがをして保健室まで連れて行ってくれた。
 T：今日は「4つの心」のどの学習かわかりますか。
 C：デージーの心です（Bの視点）



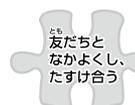
※めあての提示

友達ともっとなかよくなるために大切なことは何だろう？

【展開】後段

※教材を読んで話し合う（省略）

- T：友達ともっと仲よくなるために、大切なことは何だと思えますか。
 C：友達の気持ちをよく考えることだと思います。
 T：今日の勉強は、心のパズルのどこかわかりますか？
 C：「友だちとなかよくし、たすけ合う」の心です。
 T：この心のピースに向かってどうしていききたいですか？
 C：もっと友達に優しくしていきたいです。
 C：友達から助けてもらってばかりだから、ぼくも助けたい。



もっと
こうしたいな。
ああんりたいな。

価値の自覚を
強めるための
ツールとなり得る！

6年生「心のパズル」の他のピースとの繋がりを考える！

主題名：家族のしあわせ【C 家族愛、家庭生活の充実】

【導入】

- T：「家族の一員」からイメージするのはどんなことですか？
 C：役に立つ C：大切な人 C：メンバー
 T：今日は「4つの心」のどの学習かわかりますか。
 C：ララの心です（Cの視点の方向性を示す）
 T：心のパズルのどこにあたるかわかりますか？
 C：「家族の幸せを求めて進んで役に立つ」のピースだと思います。



※めあての提示

家族の一員として大切なことは何だろう？

【展開】後段

※教材を読んで話し合う（省略）

- T：「家族の一員として大切なこと」は何だと思いますか？
 C：お互いのことを考える C：思いやる気持ち
 T：あなたは今までどうでしたか。あなたなら家族と一緒にどう過ごしていきたいですか。
 C：家族を大事に思うことが大切だと思った。
 C：互いの気持ちを考えて生活することができてなかった。
 T：互いの気持ちを考えて生活することができなかったと答えた人は、他にどんな心（ピース）が必要だと思いますか？
 C：私は、少し反発するときがあるので、「広い心でわかり合う心」をもちたいです。
 C：ぼくは「感謝しこたえる」の心を意識したいです。



感謝し、こたえる

主題に迫るために、
多面的多角的に
考えるツールと
なり得る！

学級活動で「心のパズル」を活用する

2年生活動内容(2)での「心のパズル」の活用例

学級目標：「やる気まんまん なかよく みんなのために
笑顔かがやく 2年1組」

題材名「忘れ物0作戦」について考えよう

つかむ 学級の「忘れ物」の実態について知る

○忘れ物グラフをもとに現状について考える。

さぐる・見つける よりよい準備の仕方について話し合う

○忘れ物をする理由について考える。

○そもそもなぜ忘れ物したらいけないのか意見を出し合い、めあてについて知る。

※めあての提示 **忘れ物をせず、学校生活を過ごせるようになるよう**

※「学級目標「やる気まんまん」に近づくために」という意識をもたせる。また関連するピース「よく考えて節度ある生活を」を示す。

決める 忘れ物をしないための自分のめあて（行動目標）を決める

○時間・回数・場所等を入れ、具体的なめあてにする。

振り返る 「めあて（行動目標）」の実践（1週間程度）を振り返る

T：「忘れ物0作戦」でどんなピースの心が伸びましたか？

C：皆に声をかけてもらったから「周りの人への感謝」の心が伸びました。C：きまりを守る大切さがわかりました。



獲得していく心の
ベクトルの方向が、
道徳科と違う所に着目！

4年生 学活 活動内容(1)での「4つの心」活用例

学級目標：「にこにこ 仲よし 進んで働く きらり学級」

議題：きらり集会の内容を決めよう

○提案理由や条件等を確認する場面

C：きらり集会をすると、みんなが「にこにこ」になり、学級目標に近づくことができると思って提案しました。

T：今回は、学級目標の「にこにこ」を大切に話し合いたいですが、「にこにこ」ってどんな顔かな？

※笑顔になっている子供たちの写真を提示する。

C：こんな笑顔（表情をつくる）です。楽しいことが続くときに、「にこにこ」になります。

※提案理由から「にこにこ」を焦点化し、どんな「笑顔」なのかイメージを共有化する。関連するピース「誠実に明るくいて」を示す。

※めあての提示

提案理由を考えながら意見を発表し合おう

出し合う 提案理由や話し合いのめあてに沿って、自分の考えを発表する

C：「宝探し」がいいと思います。宝を見つけたとき、「にこにこ」なれると思うからです。（他多数の意見が出し合われる）

比べ合う 共有化した提案理由を根拠に意見を比べ合う

C：ぼくは「友達ビンゴ」に賛成です。家でビンゴ大会をしたときに、みんな笑顔で、盛り上がったからです。

C：「4の1バスケット」に賛成です。みんなでしたとき、みんなが「にこにこ」になっていたからです。

決める（まとめる） 決めるための道筋を子供と共通理解しておく

※最も賛成意見が多かった「友達ビンゴ」に決定

振り返る 「きらり集会」の実践を振り返る

T：きらり集会でどんなピースの心が伸びましたか？

C：集会で自分の役割を果たせたので、「役割を自覚し、よりよい学級や学校をつくる」心が伸びました。

C：友達と力を合わせたので「友達を信じて友情を深め…」の心が成長したと思います。



実践することにより、
獲得する心は子供
一人一人によって違う！

「4つの心」を取り入れた学級目標で学級経営の一年間のストーリーに活かす!

学級目標は、学級全体がそこを目指していく中で、集団として高め合い、一人一人の力を伸ばすために存在している。そこには担任の学級経営に対する思いが凝縮されており、子供自身が1年間、実践と反省と改善を繰り返すことができる学級目標にする必要がある。そこで「4つの心」を取り入れた学級目標の作り方の例を、学級活動内容(3)で紹介する。

つかむ 5年生になって「楽しみなこと」や「不安なこと」について話し合う

○アンケート結果や家庭訪問で聞いた保護者の願い等を提示し、話し合う。(板書①)

さぐる・見つける よりよい学級生活について話し合い、学級目標を決める。

○担任が道徳アンケート結果を基に「4つの心」から「目指す5年生像(学級目標)」を提示する。(板書②)

○そもそも学級目標は、なぜ必要なのか意見を出し合う(板書③)。

※めあての提示 5年生の学級目標に近づくための自分の目標を決めよう

○道徳アンケート調査結果を示し、5年生の実態を具体的に説明する。(板書④)。

○よさをさらに伸ばすために、またできていないことを解決するための方法について話し合う。(板書⑤)

○担任が示した学級目標(板書②)に、みんなでアイデアを出し合って、子供たちが言いやすい言葉に変える。(板書⑥)

→「ネバーギブアップ! 優しいいっばいでみんなのために動き感動あふれる5年生」

決める よりよい学級生活にするための自分の目標を決める

○「よりよい学級にするために」

などの話し合いを参考に、子供たちが自分の一年間の「学習面」「生活面」の視点で目標を決める。(板書⑦)

※目標は、カード等に記入し、掲示する。

※一人一人の頑張りや伸びが学級目標達成に近づき、学校もよりよくすることを助言する。

前述した通り、道徳科では、気付かせたい心が、心のパズルの何(ど)のピースにあたるか確認したり、その心のために、自分には他にどんな心が必要なのかと考えたりする。ピースを活用することで、ねらいとする価値がぶれずに、多面的・多角的に考えをきつかけとなる。その一歩間によって、道徳的価値の自覚をさらに深めることができるのである。

また、特別活動では、教師が身に付けさせたい態度として、ねらいはもっているが、実践後の振り返りによって子供たち自身がどの心(ピース)が伸びたのかという成長の実感を一人一人が出し合い共有する。そのことによって、仲間の多様な価値観に触れることができるのである。

このように、「心のパズル」は、子供たちが、学びや体験を通して、どんな心を獲得したのか、またはどんな心や行動の変容があったのかを自ら実感することができるツールとなる。それを学級目標と関連付けながら一年間を通して、繰り返ししていくのである。例えば、行事に取り組みせるときに、子供の思いを大事にして、心を掘り起こして、「どの心が必要か、どの心が伸びたのか」と問いを繰り返していくことで、子供たちにとって、行事は全て大切な学びの場となる。そして、その日々の成長の積み重ねが、子供たち一人一人の物語となり、学級の中にドラマを生んでいく。

さらには、学校生活だけではなく、「心のパズル」を共通の「ものさし」として活用し、家庭と連携することで、家庭の中も学校と同じ道徳性を育む場となる。例えば、家に帰って、我が子が進んで風呂掃除をしている場面を見かけたとき、「ありがとつ。おかげで助かるよ。どの心でお風呂掃除してくれたの?」と問うと、「家族の幸せを求めて進んで役に立つ『ララ』の心だよ。」という会話が生まれるのである。

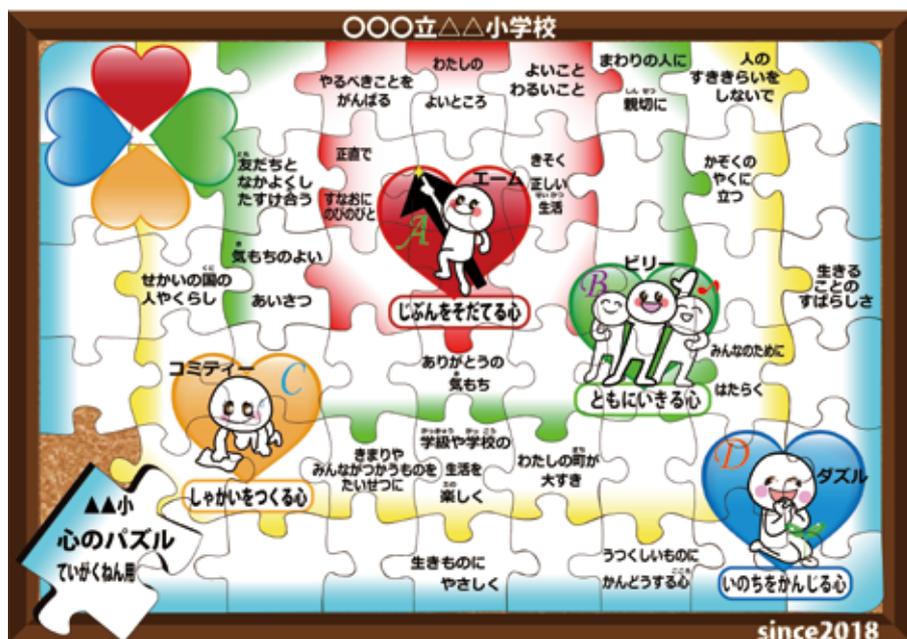
ある日の休み時間、廊下を歩いていると、二年生の子供が、スリッパを並べている友達に「どの心で並べているの?」と尋ねていた。その子供は「まわりの人に親切に」の心だよ。」と答えた。このように、子供同士が「心のパズル」で繋がっている様子が見られたときは、感動を覚えた。

「心のパズル」は、特許庁へ商標を出願して商標登録を受けた。また、本物のパズルもパズル会社と連携して製作し、子供たちは遊びながら自然

と内容項目を理解している。左図は、一般化した「心のパズル」である。銭塘小のキャラクターから、全国どこでも使えるキャラクターにモデルチェンジし、小学校低・中・高学年から中学校までが使える「心のパズル」が完成した。現在同一中学校区に配付し共通実践に繋げている。

今後は、全国の先生方と一緒に「心のパズル」の可能性を探っていききたい。皆さんのアイディアと実践によって「心のパズル」は、さらなる進化と深化を遂げると考えている。

興味を持たれた方は、下記アドレスまで連絡を頂けると、揭示用「心のパズル」や学習玩具用「心のパズル」などの詳しい内容をお知らせしたい。「心のパズル」が、全国の学校の様々な場面で活用され、パズルのように教育が繋がっていくことで、日本中の子供たちの道徳性を育むことができれば、幸いです。



Email:snob.sakuiro@gmail.com

商標登録第 6207753号 HP:koronopuzzle.jp